Suplemento para o Jogo 3D&T

3D&T Neon Genesis Evangelion

“Enquanto Deus estiver no céu, a Terra estará a salvo”

Capítulo 1: **Enredo**

No ano de 2000 d.C, um meteoro atinge a Terra, e o choque fica conhecido como o **Segundo Impacto**. Imensos icebergs na Antártida são derretidos, inundando continentes e obrigando a humanidade a se adaptar a novas condições de vida. E o planeta sai de seu eixo, alterando todo o clima terrestre.

Mas toda a verdade é encoberta: não se tratava de um meteoro e sim de algum tipo de criatura, um monstro, um **Anjo**. Após o fato, um sobrevivente que conhecia a verdade chamado Gendou Ikari iniciava o Projeto Eva, um misterioso investimento que seria usado caso os Anjos voltassem a atacar. Com o passar dos anos, este projeto desenvolveu-se e, tempos mais tarde, uma organização chamada **Nerv** estava de pé.

Muito evoluiu paralelamente, inclusive a humanidade em si. Tóquio estava inundada e completamente desabitada. Foi então que **Tóquio-2** foi construída, situada sobre o pouco que restou da antiga capital do Japão.

Mas a raça humana precisava de proteção. Após Tóquio-2, o novo projeto a ser completado foi a cidade-fortaleza **Tóquio-3**. Em sua superfície, prédios que se recolhem para o subterrâneo, garantindo a segurança de seus habitantes, e armamento militar que dispara incessantemente caso algum invasor apareça. Abaixo dela, a base da Nerv, que abriga um espécime que deve ser protegido a qualquer custo.

Quinze anos depois. É então que o tão esperado Anjo aparece. Simplesmente nenhuma arma da vasta artilharia de Tóquio-3 surte efeito. Os militares desistem, e entregam a humanidade nas mãos de Ikari.

Este último, no entanto, tem imensas cartas na manga: os Evangelions, robôs gigantes com alta capacidade de combate, que estão prontos para serem usados. Resta apenas torcer...

Capítulo 2: **Personagens**

O carisma dos personagens de Shin Seiki Evangelion (nome em japonês da série) conquistou milhares de fãs pelo mundo. Cada um tem sua profundidade, sua trama, seus medos e sua personalidade distinta. Isso contribui para o fato de Evangelion ser uma das mais cultuadas séries japonesas.

Os personagens jogadores são as denominadas **crianças**, únicas capazes de pilotar os Evangelions. Embora abaixo estejam mais detalhes de como jogar com agentes da Nerv, o jogo estará mais focalizado nas crianças e seus EVAs.

Para mais informações de construir um personagem, consulte o **Capítulo 6: Apêndice**.

Novas Vantagens Únicas

Criança (1 ponto): você tem 14 anos. Quando você nasceu, em 2001, sua cadeia genética foi alterada para um propósito ambicioso: pilotar um Evangelion.

Sem esta Vantagem, você é incapaz de pilotar um EVA: ele não reconheceria sua cadeia genética e você seria incapaz de sincronizar com ele, e poucos sabem qual o resultado...

Clone (1 ponto): você faz parte do Projeto de Complementação Humana e foi criado com um propósito muito particular. Gendou deve ter planos muito ambiciosos para você...

Você ganha Devoção: Gendou Ikari e, quando você morre, Gendou substitui você por outro clone (como se tivesse a Vantagem Imortal). Se o Mestre desejar, isso pode acontecer na mesma aventura.

O novo clone tem quase as mesmas características físicas e lembranças que o original, variando ligeiramente entre cor do cabelo, dos olhos, idade, peso, etc. Um clone não tem as mesmas Características (do 3D&T) que o original, que podem variar se assim o jogador quiser.

Como um clone também é criado a partir de Adão, você tem, assim como os EVAs e os Anjos, um AT Field! Mas este não é igual ao dos supracitados: é muito inferior. O personagem não fica imune a

ataques físicos, apenas fica imune a todo dano menor que R×2 quando seu Field estiver ativo. Veja a descrição do AT Field no Capítulo 3 para maiores informações.
Um clone também precisa comprar a Vantagem Única Criança caso queira pilotar um Evangelion.

Vantagens e Desvantagens

As Vantagens e Desvantagens permitidas para qualquer PC em 3D&T Evangelion são: **Aliado**, **Boa Fama**, **Energia Extra**, **Ligação Natural**, **Parceiro**, **Riqueza**, **Mestre**; **Ambiente Especial**, **Assombrado**, **Código de Honra** (1ª e 2ª Leis de Asimov, Área, Combate), **Dependência**, **Devoção**, **Insano**, **Má Fama**, **Monstruoso**. Apenas as Vantagens Únicas **Criança** e **Clone** são permitidas.
Ao ingressarem na Nerv, os PCs ganham a Vantagem **Patrono**.

- Novas Desvantagens

Código de Honra > Código do Dever (-1 ponto): nunca desobedecer às ordens de seus superiores, não importando se vão além de seus objetivos ou se violam qualquer um dos seus outros Códigos. Isso quer dizer que, em batalha, você vai SEMPRE obedecer ao comandante da operação.
[Regra opcional: ao violar qualquer Código de Honra, você perde 1 em todas as suas Características, até um máximo de zero**]**

Autoconfiança (-1 ponto): você não admite perder. Caso seja derrotado em combate — não importa qual tipo de combate, podendo até ser em testes de sincronização — sofre um redutor de –1 H e –1 F até a próxima vitória.

Nova Especialização (das Perícias Ciência e Máquinas)

Evangelion: especialização esta que permite que o personagem saiba como funciona e o que é realmente um Evangelion, consertar um EVA e outras coisas restritas. Aconselhável apenas para NPCs e para agentes da Nerv.

- Agentes da Nerv

Caso não queira ser uma criança e seja um jogador experiente (com um Mestre também MUITO experiente), você pode ser um agente da Nerv e trabalhar para a organização. O personagem é construído com 5 pontos e ganha automaticamente a Especialização Ciências Ocultas e Patrono: Nerv.

Capítulo 3: **Evangelions**

De alguma forma, Gendou Ikari sentia que os Anjos voltariam a atacar algum dia. Por isso, iniciou o Projeto Eva, dando origem aos **Evangelions** (ou simplesmente **EVAs**). Poucos sabem, mas eles são clones geneticamente modificados a partir de Adão, o Anjo que causou o Segundo Impacto — conseqüentemente, eles têm as características básicas de um Anjo, como verá a seguir.

Como dito anteriormente, apenas crianças que tiveram seu código genético modificado 14 anos atrás são capazes de pilotá-los. Com isso, elas são os únicos seres capazes de sincronizar com o Evangelion (a sincronização é quando a mente do piloto se torna a mente do EVA). Assim, basta pensar em andar para que o EVA ande — mas isso também significa que se um Anjo arrancar-lhe um braço, toda a dor será sentida pelo piloto; se o Anjo arrancar a cabeça do EVA, você morre! Mas existe um jeito de cortar as ligações nervosas antes que o pior aconteça. Deste jeito, o piloto não sentirá nada, mas também não poderá pilotar o EVA (como se estivesse "desligado"). Mais detalhes, ver o episódio que o Anjo corta a cabeça e os braços do EVA-02.

Assim como um Anjo, um EVA tem um Complexo S2 (Super Solenóide) dentro de si. O S2 de um EVA fica na altura do tórax. Se sua armadura for perfurada neste local, o S2 fica totalmente exposto.

Entrar em um EVA pela primeira vez não é uma das mais agradáveis experiências. Você se sentirá esquisito, sentirá um cheiro estranho e, quando perceber, estará mergulhado em um líquido chamado LCL (líquido baseado em Silício que o permite respirar, falar, entre outras coisas, mesmo mergulhado nele). Dentro da escotilha de entrada (ou Entry Plug, cilindro introduzido na região da coluna vertebral do EVA), de onde o piloto controla o Evangelion, ele é conectado a um nervo do robô, possibilitando a sincronização.

--—— REGRAS ——-

Pilotar um Evangelion é pilotar uma máquina humana. Nunca se sabe quando vão agir por conta própria e, quando o fazem, não se importam com nada à sua volta: querem apenas derrotar seu alvo.

Poucos sabem, mas um Evangelion é um ser vivo dentro de uma armadura que serve com "trava" para que não se descontrole.

Um EVA não precisa dormir, beber, comer, etc, mas precisa ficar em crioestase quando não está em combate. Pode ser restaurado com a Perícia Evangelion mesmo quando estiver com PVs negativos (recuperando 5 PVs por hora).

Dentre as 14 regras opcionais apresentadas no Manual 3D&T, apenas 3 não se aplicam em Combate: **Choque de Energia**, **Ataque Concentrado** e **Munição Limitada** (para esta última, ver Armas).

Para manejar um EVA não é preciso da perícia Pilotagem: pensar não é lá a coisa mais difícil do mundo — tudo o que o piloto precisa é de uma pequena orientação (**regra opcional:** pela primeira vez que for pilotar, ele recebe um redutor de H–1).

Um Evangelion é gigante (dã) e, caso seu Complexo S2 esteja exposto, ganha automaticamente a Desvantagem Ponto Fraco. O Mestre não deve deixar que os jogadores comprem Ponto Fraco: Complexo S2 por esse motivo.

Para informações sobre as regras de como construir seu Evangelion, consulte o **Capítulo 6: Apêndice**.

- Testes

Não basta apenas um pequeno esforço mental: o esforço físico ajuda (e muito) na hora de pilotar o EVA. Se você forçar as alavancas no interior da cabine com mais intensidade, o Evangelion irá socar/empurrar/puxar com mais eficiência.

O mesmo vale para a habilidade do piloto. Afinal, como diz o próprio Módulo Básico: “Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio e, em certo ponto, a inteligência do personagem”. Fica óbvio que, se o seu personagem for rápido, agir rápido e pensar rápido, o EVA obedecerá aos seus comandos mais rapidamente do que um personagem lerdo, lento e burro.

Então, a Força e a Habilidade do piloto influenciam a partir de quando ele sentar na poltrona do Evangelion: ele soma sua Força e Habilidade às do EVA.

- Características

No que diz respeito às Características, a única exceção é o PdF: nenhum EVA pode ter PdF acima de 0. Ver Armas.

- REGRAS ESPECIAIS

Estas regras são para uso exclusivo em sua campanha de 3D&T Evangelion

AT Field: Nenhuma arma surtia efeito nos Anjos porque existia uma espécie de campo de força que eles usavam quando sentiam o perigo. Era o AT Field (ou Absolute Terror Field – Campo de Terror Absoluto). Então, a partir do momento em que a cadeia de DNA de Adão foi sintetizada, foi criado o primeiro Evangelion - com as mesmas características gerais de um Anjo, inclusive com o AT Field.

O AT Field, do ponto de vista estético, se parece com uma parede transparente com vários hexágonos de cor amarelada partindo do centro (sendo esta a aparência de um AT Field primário, podendo haver alterações de um Field para outro). Ele só é visível a olho nu no ponto de conflito entre dois AT Fields. Quando um Anjo ou um EVA o usa normalmente, ele tem a aparência invisível.

Para expandi-lo (ou seja, fazê-lo entrar em ação), faça um teste de Armadura: se passar no teste, você fica imune a qualquer tipo de arma normal. Só é capaz de receber dano de um Anjo com Field expandido. Dano por queda, explosões externas ou outro tipo de dano que não tenha sido provocado pelo Anjo não o afetam. Apenas ignore-os.

Nenhum ataque do EVA surtirá efeito se o seu Field não estiver expandido.

Tipos de equipamento: existem três tipos de equipamento internos: equipamento de **Tipo B** (Basic), para missões consideradas normais, pois são mais baratos e acessíveis; equipamento de **Tipo D** (Dive), para missões onde será preciso mergulhar em profundezas de extrema temperatura ou pressão, como nas profundezas de um oceano ou de um vulcão; e equipamento de **Tipo F** (Fly), para missões nas alturas: ele é mais leve e dá mais liberdade para os movimentos — sem ele, o EVA-01 nunca teria alcançado o Jet Alone a tempo e teria se esborrachado no chão quando foi solto do avião no episódio 7.

Caso o EVA não estiver utilizando-se do equipamento certo no momento certo, ele sofre um redutor de –1 em todas as suas Características e tem uma chance em seis de não responder aos seus comandos (jogue um dado: um resultado 1 significa que você perde o turno atual mais o seguinte), além de eventuais redutores. Além disso, o Mestre pode criar situações com base em configurações de equipamento erradas (exemplo: primeiro episódio em que a Asuka aparece).

Observação importante: os tipos de equipamento não variam no visual ou design do EVA, eles são apenas estruturas internas! Não me venha dizer que viu o EVA-01 voando livremente por aí com suas novas asas portando equipamento Tipo F!!!

Energia: um EVA não é 100% autônomo. Ele precisa ser suprido de energia externa através do cabo umbilical (um cabo de energia conectado nas costas do EVA). Se o cabo for cortado, o sistema utilizado é o de bateria interna.

Com sua bateria interna, o EVA pode gerar energia interna por 5 minutos (fazendo pouco esforço, ações corriqueiras, etc) ou 1 minuto (em ocasiões de movimento incessante). Em repouso total, o EVA funciona por tempo indeterminado. Caso esta energia se esgote, o EVA é desativado. Este tempo pode ser representado em turnos. No primeiro caso (5 minutos), o Mestre pode determinar de 20 a 25 turnos. No segundo (1 minuto), 3 a 8. No terceiro caso, o tempo fica a cargo do Mestre (lembrando que este tempo não é infinito).

[Regra opcional: com o cabo preso nas costas, o personagem faz um teste de Habilidade +1 quando o Mestre desejar, para evitar que o Anjo corte-o**]**

Dummy Plug (Cilindro Falso): Gendou Ikari é frio e cauteloso. Caso os pilotos não sigam suas ordens, ele imediatamente muda o sistema do EVA para o Dummy Plug: o piloto perde o controle do Evangelion e ele passa a seguir os comandos diretos do GeoFront.

Durante o comando do Cilindro Falso, o EVA não sofre nenhum redutor por suas Vantagens ou por Ataque Múltiplo. Nem o personagem nem o EVA recebem pontos de experiência no final da aventura quando se aciona o Dummy Plug.

Observação importante: o Dummy Plug é apenas criado em capítulos mais adiantes na série.

Velocidade: em uma corrida, você pode tentar aumentar a sua velocidade. Teste Habilidade: um teste bem-sucedido significa que você está 50 km/h mais rápido. Repita o processo para ganhar mais 5 Km/h.

Força Desconhecida: todo Evangelion tem algum poder oculto em si. Dependendo da situação, o EVA pode liberar seu verdadeiro poder, ficando selvagem e incontrolável.
Quando o EVA estiver com R×2 PVs ou menos, teste Resistência: um resultado bem sucedido significa que o EVA está sob controle próprio. O jogador tem 5 pontos para distribuir nas Características (sem exceder um limite de 6 pontos em qualquer Característica) e o EVA permanece ativo durante 1d turnos. Ele também recuperará seus PVs mas, após o término dos turnos, seus PVs zeram.
Durante este período, **quem controla o EVA é o Mestre**, e o personagem tem sua consciência apagada: nenhuma Característica dele interferirá mais no combate.
Um EVA atuando sob esta força não expandirá seu Field: ele tentará rasgá-lo/destruí-lo/ultrapassá-lo com um teste de Força.
Após o término dos turnos, o EVA não funcionará mais (como se sua bateria estivesse esgotada).

Regeneração: atuando sob Força Desconhecida, com um teste de Força, você consegue regenerar uma fratura. Com uma fratura no braço, é impossível ultrapassar o AT Field dos Anjos. Regenerar um membro quebrado demora 1 turno.
O EVA ainda pode regenerar uma amputação a partir de uma parte do Anjo: pegar o braço do inimigo e colocá-lo em sua amputação lhe concede um novo braço, por exemplo.

PVs: para cada ponto de Resistência, um EVA tem 7 PVs.

Redutores: alguns outros redutores podem ser empregados, como por exemplo quando um indivíduo extra entra dentro do Entry Plug, o EVA sofre um redutor de –1H para cada um.

- Vantagens e Desvantagens

As **Vantagens** e **Desvantagens** permitidas para qualquer Evangelion são: **Aceleração**, **Armadura Extra**, **Ataque Especial**, **Ataque Múltiplo**, **Levitação**, **Ligação Natural**, **Sentidos Especiais**, **Teleporte**; **Curto-Circuito**, **Devoção**, **Modelo Especial**, **Ponto Fraco**, **Vulnerabilidade.** Valem também as regras

para Dano Personalizado (Tipos de Dano), se o Mestre assim desejar. Nem todas as Vantagens e Desvantagens aqui citadas serão empregadas nos EVAs desta adaptação.

- As armas

Os EVAs contam com armas que ajudam a combater os Anjos e ultrapassar o AT Field com maior facilidade. Elas dão bônus ou redutores em Força, Habilidade ou Armadura: conta como mais — ou menos — pontos enquanto estiver equipado com a arma.

Com elas, ao invés de fazer um teste de Armadura para expandir o AT Field, você pode fazer um teste de F ou PdF para ultrapassar o Field do Anjo, ganhando bônus com isso.

Sacar a arma demora um turno (a menos que ela seja Veloz). Ultrapassar o AT Field com ela também.

Campos da tabela:

Nome: nome da arma em questão.
Descrição: descrição geral da arma.
Sistema: a arma pode conceder bônus ou redutores em F, H ou A e AT Field.
Restrição: o mínimo de pontos que o EVA deve ter em determinada Característica (ex: Força 2) ou no total (ex: 15 pontos).

Nome	Descrição	Sistema	Restrição
FACA PROGRESSIVA	Esta é a arma mais utilizada pelo EVAs. É composta de lâmina vibrante, feita de uma liga especial que faz com que a arma vibre incessantemente quando ativada. Ela fica guardada em um compartimento na parte superior ao ombro do EVA. Ao simples contato com uma superfície, a faca tem um funcionamento progressivo (como diz o próprio nome), fazendo com que a lâmina corte mais profundo e vibre mais segundo a segundo.	**- Força +1** (Corte) **- AT Field+1** **Nota: o** dano é dobrado a cada turno da arma em contato com o alvo. Só cai da mão do EVA se ele tomar dano maior que sua Resistência.	**Nenhuma**
LANÇA	Possui um longo cabo e uma ponta afiada.	**- Força +2** (Perfuração/Corte) **- AT Field +2**	**Força 2**
MACHADO	Este machado, apesar de parecer simples, pode cortar virtualmente qualquer coisa.	**- Força +3** (Corte) **- Habilidade -2** **- AT Field +2**	**Força 3, 14 pontos**
PISTOLA	Tem limitada potência de fogo mas, mesmo sendo uma arma simples, pode ajudar os EVAs em ocasiões mais extremas.	**- PdF +1** **- AT Field +1** **- Munição Limitada:** 10 tiros	**Força 2**
RIFLE	O seu uso consiste em esperar que a mira se acerte com o alvo, para então abrir fogo.	**- PdF +2** **- Habilidade -1** **- AT Field +2**	**Força 3**

As armas a seguir são armas únicas, só utilizadas em raras ocasiões. O Mestre deve concedê-las com muito cuidado. São elas:

ARMAS ESPECIAIS			
Nome	**Descrição**	**Sistema**	**Restrição**
RIFLE PULSITRON VERSÃO EXPERIMENTAL	Esta é a versão protótipo do Rifle Pulsitron, ainda em fase de testes e funciona da mesma maneira que o rifle normal. Esta versão precisa de mais de 185.000 Quilowatts para operar com plena capacidade, equivalente à energia de todo o Japão.	**- PdF +5** (isso mesmo!) **- Habilidade -3** **- AT Field +4**	**Força 2**

ESCUDO	Este escudo possui uma ótima resistência contra os ataques dos Anjos, mas torna o EVA um alvo fácil devido ao seu tamanho.	**- Armadura +3** **- Habilidade -3**	**Força 2**
LANÇA LONGINUS	É uma lança realmente longa e exótica. Essa arma está cravada no corpo de Lilith no Terminal Dogma, e impede o crescimento da mesma.	**- Força +3** Esta arma ultrapassa qualquer AT Field sem precisar fazer testes.	**16 pontos**

Exemplo de utilização de uma arma:

Shinji está no EVA-01 pronto para armar sua Faca Progressiva, e lá vem o Anjo. Ao armar a faca, o EVA-01 demora um turno ativando-a, mas ganha +1 em Força (como se estivesse com mais um ponto) e, quando for “rasgar” o AT Field, pode testar Força com um bônus de +1.

SUGESTÕES DE EXPERIÊNCIA

Como seres vivos, Evangelions têm consciência própria e são considerados humanos por quem conhece a verdade. Assim sendo, eles têm a capacidade de acumular conhecimentos e se aprimorar cada vez mais. O Mestre deve se sentir livre para ignorar as sugestões abaixo e acrescentar pontos de experiência de acordo com o que ocorreu durante a Aventura.

+2 pontos por boa interpretação.
+1 ponto se a missão foi bem sucedida.
+1 ponto se terminou a aventura com vida.
-1 ponto para cada baixa em batalha.
-2 pontos por má interpretação.

Capítulo 4: **Os Anjos**

Desnecessário dizer que os Anjos serão sempre NPCs — e únicos vilões de toda a série. Eles são entidades de origem desconhecida com alta capacidade de adaptação a certas condições que deveriam influir em seu comportamento. Por exemplo, se você jogar ácido nele e ele se ferir, da próxima vez ele já vai estar invulnerável a ácido. Além disso, os Anjos recuperam-se de ferimentos com extrema rapidez.

Com 10 metros de altura em média, causam terror aos habitantes de Tóquio-3 quando simplesmente aparecem no radar da Nerv. Eles são todos diferentes entre si: cada um tem a sua peculiaridade, fazendo-o tornar-se único.

Existem evidências de que eles estavam adormecidos sob o solo até 15 anos atrás, quando o primeiro Anjo, Adão, foi descoberto e despertado por cientistas na Antártida. Após Adão ter provocado o Segundo Impacto (leia-se: os idiotas dos humanos terem tentado recolher uma amostra de Adão), a raça humana temia a volta deles no futuro, e assim aconteceu: em 2015, o terceiro Anjo atacou. Nenhum equipamento bélico parecia afetar a coisa, e então a SEELE deixou a cidade — e a humanidade — nas mãos de Gendou.

O verdadeiro objetivo dos Anjos ainda é desconhecido da população. Porém, eles talvez estejam tentando impedir que a humanidade evolua para um estágio superior de existência, o último objetivo do "Projeto de Complementação Humana".

A seqüência de aparição dos Anjos, assim como seus nomes, obedece à interpretação da Kabhalla hebraica feita pelo padre alemão Athanasius Kircher, conhecida como o Sistema Sephiroticum, que prevê os Anjos. Esse esquema foi montado em 1653. E têm muita relação com os Manuscritos do Mar Morto...

------ REGRAS ------

Os Anjos, assim como os EVAs, também podem gerar um AT Field e portam um Complexo S2 visível, e sempre atacam sozinhos.

Todo Anjo possui Ponto Fraco: Complexo S2. Nos Anjos, ele é identificado como uma esfera de cor rubra que está sempre exposta. Certos Anjos possuem uma proteção retrátil ao redor do Complexo e o EVA só atinge o S2 com um teste de H –1.

Regra importante: quando o EVA atingir o Complexo S2, o Anjo não tem direito a absorver dano com a Armadura!

Devido à sua capacidade extraordinária de regeneração, um Anjo recupera 2 PVs por rodada.
Geralmente, quando os Anjos são destruídos, eles explodem em uma área de R×10 metros de raio e causam dano máximo (por PdF) em qualquer ponto dentro dessa área. Isso também vale para sua auto-destruição (mas atinge uma área igual a R×100 metros).

Como citado anteriormente, os Anjos se adaptam facilmente a qualquer coisa. Então, para cada situação onde é afetado por fogo/calor, gelo/frio, químico, etc, ele ganha Invulnerabilidade a isto da próxima vez que for afetado.
No Apêndice, você verá as fichas de todos os Anjos e a descrição deles.

Capítulo 5: **A Nerv**

A partir de um artigo sobre biotecnologia escrito por Yui Ikari, Gendou, seu marido, iniciou o Projeto Eva, que mais tarde daria origem aos Evangelions. Quem reconheceu o artigo de Yui foi Fuyutsuky, seu professor na época. Então, Gendou o convidou para ser membro da Gehirn, uma nova organização que tinha como único objetivo construir os EVAs e compreender mais sobre a humanidade, tendo como base os princípios de Yui.

A Gehirn apenas se tornou Nerv após a morte de Yui, quando ela sincronizou com o EVA-01 com uma taxa de 400% e foi absorvida para dentro dele. Shinji, seu filho que na época tinha 3 anos, presenciou tudo, mas hoje não se lembra de nada.
Foi aí que Gendou passou a desenvolver um outro projeto paralelamente: o Projeto de Complementação Humana (às vezes chamado de Projeto de Instrumentação, Instrução, Complexidade ou até mesmo Instrumentabilidade Humana — coisas da dublagem da Locomotion...), que clonava seres humanos a partir de seu DNA, podendo conservar suas principais características físicas e emocionais. Gendou fez isso para satisfazer o vazio em seu coração causado pela morte de sua esposa.

- A Nerv, hoje

Atualmente, a Nerv é uma agência que tem o objetivo de acabar com os Anjos. Protegida por leis governamentais, ela atua com a supervisão da ONU (como uma subdivisão) e tudo o que ela faz é secreto.
Ela está sob ordens da SEELE, o "Comitê do Projeto de Complementação Humana" (nada a ver com a sigla), que inspeciona e comanda o projeto. Com o uso de Adão, a agência criou Rei e os EVAs, que são as chaves para o sucesso do projeto.
A sede da Nerv tem o GeoFront (seu quartel general) no subsolo de Tóquio-3, e conta com um enorme poderio científico-tecnológico. Para entrar no GeoFront, existe um trem de carros (algo como uma escada rolante para carros) que deve ser preparado com antecedência. A pé, deve-se ter um cartão de autorização (chamado de ID Card) para entrar.
Aqui estão alguns pontos a esclarecer sobre a Nerv:

Rei

Rei segue ordens sem questionar. Ela raramente faz coisas por si mesma. Se for ordenado que ela atire, ela atira, se for ordenado que ela brigue, ela o faz, mas nunca por ela mesma. Ela é fria com todos, menos com uma pessoa: Gendou Ikari e, com o tempo, Shinji.
Não existem informações sobre o passado de Rei. Isso se deve ao fato de que Rei nunca nasceu: Gendou a criou geneticamente para atender aos seus propósitos de alterar seu passado perdido, a partir das cinzas de Yui. Isso explica o “amor materno" por Shinji.
“Rei” seria o nome que Gendou e Yui planejaram se o filho deles fosse uma menina. Várias cópias de Rei foram feitas. Essas cópias foram utilizadas com o projeto "Dummy Plug System".
Bem, ela é um clone da mãe de Shinji e derivada de Lilith (conseqüentemente Rei tem um AT Field).

O MAGI System

O Sistema de Supercomputadores MAGI é formado por três bio-máquinas: Balthasar, Gaspar e Melchior. Eles foram criados pela mãe de Ritsuko, Naoko Akagi, em 2010. Após sua morte, seu cérebro foi dividido em três e cada parte foi colocada em um dos três supercomputadores.

Eles, por sua vez, representam três partes de Naoko: ela como mãe, como cientista e como mulher.

Sua função é tão diversa quanto as estrelas no céu (essa foi forte...). Os MAGI encarregam-se de missões como a análise da saúde dos EVAs e seus pilotos, o cálculo da porcentagem de sucesso dos planos da Nerv, o avanço das taxas de sincronização, informações sobre os Anjos e a seleção das crianças. Ele também gerencia toda a cidade de Tóquio-3 e os planos da SEELE. Simples, né?

Os nomes dos computadores são os nomes dos três reis magos que visitaram Jesus de acordo com a bíblia.

O Terceiro Impacto

Acredita-se que o Terceiro Impacto ocorrerá se algum Anjo, EVA ou seus derivados (lê-se: tudo o que tem alguma coisa a ver com seu DNA) tocarem o corpo de Adão. Este Impacto seria muito mais intenso que o anterior, destruindo toda a Terra. Por Adão estar descansando no Dogma Central, os EVAs têm a missão de combater os Anjos para que não cheguem até ele.

Capítulo 6: **Apêndice**

Neste capítulo estarão todas as fichas dos personagens, divididos em partes: crianças, Evangelion, NPCs, Anjos e Jet Alone.

6.1. As crianças

Estas são as fichas iniciais dos personagens, isto é, são feitas de acordo com o seu limite de pontos e correspondem à primeira vez que foram vistos durante a série (Shinji, por exemplo, ainda não ganhou sua Boa Fama). Além das crianças apresentadas, ainda existiram mais duas: a quarta e a quinta. Antes de criar polêmica, quero dizer que Touji Suzuhara, a quarta criança, não é um piloto inicial e não participou muito da série como piloto; então, ele não será apresentado como tal. Kaworu Nagisa, a quinta, dispensa comentários — afinal, como verá adiante, ele é um Anjo!

Uma criança é uma pessoa normal, construída com 3 pontos, com um limite de 2 pontos por Característica. Deve ter no mínimo uma Perícia, Especialização ou uma Vantagem inútil em combate (lembrando que as classificações de Características — por exemplo, com Força 2 você pode levantar tantos quilos — não se classificam no caso delas!). Uma criança tem 1 PV por cada ponto de Resistência (no caso de R0, um ponto é dado de graça...). Desnecessário dizer que ganham automaticamente Aparência Inofensiva... então, pra não ocupar espaço, eu não colocarei esta Vantagem em suas planilhas.

Regra opcional para combates de nível heróico baixo: um combate entre pessoas normais pode acontecer sim! E é muito simples: basta somar 3 pontos a todas as suas Características e pronto: agora elas estão prontas pra brigar.

Sem mais, aqui estão elas:

Nome:	**Shinji Ikari**
Idade:	14 anos
Função na Nerv:	3ª criança, piloto do EVA-01
Nível de Estudos:	9º ano
Família:	[Pai] Gendou Rokubungi Ikari [Mãe] † Yui Ikari
Características:	F1, H1, R0, A0, PdF0.
Vantagens, Desvantagens, Perícias:	Criança (1 ponto); Instrumentos Musicais: violoncelo (1 ponto); Código de Honra: Combate (-1 ponto).
Personalidade	
Shinji tem um gênio incrível, mas é um garoto solitário e de poucos amigos. Tímido e introvertido, ele é uma pessoa cheia de lembranças do passado: perdeu a sua mãe quando pequeno, e seu pai o deixou sobre os cuidados de um professor durante longos anos para chamá-lo apenas para pilotar a Unidade 1. Depois de muito tempo sem se verem, Gendou o chama para pilotar o EVA-01 pois, segundo ele, é o único que consegue fazê-lo. Toca violoncelo (mas não admite que toca muito bem) e se recusa a atacar oponentes indefesos ou em outras desvantagens.	

Nome:	**Asuka Langley Sohryu**
Idade:	14 anos
Função na Nerv:	2ª criança, piloto do EVA-02
Nível de Estudos:	Graduação Universitária (Alemanha), 9º ano (Japão)
Família:	[Pai] (Nome Desconhecido) [Mãe] † Kyoko Zeppelin Sohryu
Características:	F0, H2, R0, A0, PdF0.
Vantagens, Desvantagens, Perícias:	Criança (1 ponto); Natação (1 ponto), Japonês (1 ponto); Autoconfiança (-1 ponto), Assombrada (-1 ponto).
Personalidade	
Asuka é a primeira piloto de um EVA de modelo de produção. Veio da Alemanha, sua terra natal, juntamente com Kaji. É uma garota detestável, pois é convencida, orgulhosa e motivada a ganhar (deixando muitas vezes a culpa de tudo em cima de Shinji, pra quem ela detesta perder). O seu pai era infiel, e abandonou a mãe para se casar com uma médica. Sua mãe se suicidou, enforcando-se no dia em que Asuka voltava feliz por ter sido escolhida como piloto do EVA-02 (ela ainda sonha com isso). A partir daí tomou uma atitude na vida, que é vencer, vencer e vencer, e mostrar aos outros do que ela é capaz. Asuka quer mostrar que é melhor do que os outros (ela é uma garota superdotada, e já acabou a faculdade na Alemanha!) e gaba-se freqüentemente dos seus altos níveis de sincronização. Teve de aprender Japonês bem rápido para ingressar na Nerv, e assim o fez. Diz também que pilota o EVA para mostrar ao mundo as suas capacidades.	

Nome:	Rei Ayanami
Idade:	14 anos
Função na Nerv:	1ª criança, piloto do EVA-00
Nível de Estudos:	9º ano
Família:	Seus clones...
Características:	F1, H1, R0, A0, PdF0.
Vantagens, Desvantagens Perícias:	Criança (1 ponto); Natação (1 ponto); Código de Honra: Dever (-1 ponto).
Personalidade	
Pouco se sabe sobre Rei, pois o seu passado foi todo apagado do banco de dados da Nerv (leia-se: ela nunca teve um passado). Ela própria é muito calada e soturna, sempre com o mesmo ar melancólico e ausente. Quase parece alguém sem alma... Rei também não é muito normal no seu aspecto físico, com os seus cabelos azuis e olhos vermelhos. Todos os seus clones são assim. Além disso, tem uma personalidade calada e indiferente, não por isso superior. Rei age sempre com calma nas situações mais desesperantes. Mesmo antes de morrer (ou perto da morte), ela não dá mole, e continua sempre com o seu lado triste. Não hesitaria se Gendou a ordenasse para destruir seu EVA ou se matar (se é uma ordem, ela a cumpre). Ela odeia carne.	

6.2. Os Evangelions

Estas são as fichas dos EVAs da primeira vez que foram vistos em combate.
Um Evangelion é construído com 12 pontos e só pode ser projetado por especialistas no ramo com as Especializações Evangelion e Máquinas. A fabricação de Evangelions no mundo é muito rara. Se você, jogador, deseja construir o seu próprio EVA, consulte o Mestre.

Evangelion Unidade 00	
Tipo:	Modelo Protótipo
Pilotado por:	Rei Ayanami
Características:	F3, H2, R3, A3, PdF0, 21 PVs
Vantagens e Desvantagens:	Aceleração (1 ponto).
Descrição:	O protótipo das unidades Evangelion. Já desenvolvido desde que o Projeto Eva foi criado. É a mais simples das unidades. FATO: seu Poder Desconhecido nunca foi liberado em batalha. Gendou preferiu reservar mais a Unidade 00 após ataques vindos de dentro — por isso ele é o menos usado em combate (normalmente é usado como reforço). É o mais bonito, depois que muda a armadura pra azul. :)

Evangelion Unidade 01	
Tipo:	Modelo de Testes
Pilotado por:	Shinji Ikari
Características:	F3, H4, R2, A2, PdF0, 14 PVs
Vantagens e Desvantagens:	Ataque Múltiplo (1 ponto).
Descrição:	O mais usado pela Nerv. A alma de Yui Ikari permanece neste EVA (como dá pra se ver nas entrelinhas da série), resultado de uma sincronização de 400% durante um teste (tecnicamente falando, ela não está morta). Demonstra funcionar mesmo depois de ter esgotado a reserva de energia e quebra a sua armadura quando em berserk, tomando iniciativa por si próprio.

Evangelion Unidade 02	
Tipo:	Modelo de Produção
Pilotado por:	Asuka Langley Sohryu
Características:	F4, H3, R3, A2, PdF0, 21 PVs
Vantagens e Desvantagens:	Bom, o EVA-02 é o mais equilibrado de todos e não possui nenhuma Vantagem ou Desvantagem que eu saiba.
Descrição:	O primeiro EVA feito como modelo de produção. Foi fabricado na Alemanha e é transportado direto dos EUA para Tóquio-03. NOTA: no último movie, Asuka pensa que a alma de sua mãe está neste EVA. Eu creio que não, já que sua mãe morreu enforcada e não absorvida.

Evangelion Unidade 03	
Tipo:	Modelo de Produção
Pilotado por:	Touji Suzuhara
Características:	F3, H2, R2, A4, PdF0, 14 PVs
Vantagens e Desvantagens:	Aceleração (1 ponto).
Descrição:	O segundo modelo de produção, feito na América. Ao vir para o Japão para o seu teste de pilotagem, o 13º Anjo infectou-o. O Eva virou-se contra o pessoal e derrotou rapidamente os EVAs-00 e 02, sendo apenas derrotado pelo EVA-01.

Evangelion Unidade 04
Este EVA nem mostrou as caras na série. Desapareceu junto com o segundo escalão na Nerv antes de ser transportado para o Japão.

A Série Eva (Unidades 05 a 13) é construída com 18 pontos.

Evangelion Unidades 05 a 13	
Tipo:	Modelo de Produção em Massa
Pilotado por:	Sem piloto. Utiliza-se o Dummy Plug para os controles dos mesmos.
Características:	F4, H4, R4, A3, PdF0, 28 PVs
Vantagens e Desvantagens:	Arma Especial: Lança Longinus artificial (é muito mais fraca, mas ainda assim ultrapassa o AT Field sem problemas, 1 ponto), Levitação (2 pontos).
Descrição:	A produção em massa de Evangelions com unidades S2 adquiridas. Têm asas e funcionam sem energia externa, sendo muito parecidos com os Anjos. Foram produzidos pelas nações mais poderosas do mundo como China, Rússia, EUA e Alemanha. São massacrados pelo EVA-02 no movie, mas logo se regeneram e matam Asuka (nãããão...!).
Poder Único:	Se não forem mortos, regeneram todo o dano depois de 2d turnos.

6.3. Os NPCs

Sem eles, o que seria de Evangelion? Cada um com sua profundidade, seu carisma, seu intelecto... A seguir estarão descritos todos os personagens não-jogadores da série, até mesmo os que morreram, completando, assim, todo o capítulo apresentando TODOS os personagens de Evangelion.

Suas fichas não serão apresentadas aqui, principalmente porque estes são NPCs e devem ser utilizados com sabedoria apenas pelo Mestre.

— O Pessoal da Nerv —

Nome:	**Misato Katsuragi**
Idade:	23 anos
Profissão:	Tenente (mais tarde promovida a major) e chefe de operações
Hobbie:	Hmm... tomar cerveja
Família:	[Pai] † Dr. Katsuragi [Mãe] † ?
Personalidade	
Dentro de casa, Misato-san é preguiçosa e porcalhona. Toma cerveja até no café da manhã, mas tem um bom coração, e sabe bem quando alterar entre seu lado profissional e seu lado pessoal. Durante o Segundo Impacto, seu pai salvou a sua vida em troca da própria. Por isso, quando cresceu, Misato resolveu trabalhar na Nerv para vingar a morte de seu pai contra os Anjos. Ela tem um "informante" na Nerv, o Kaji, de quem ela gosta, mas diz que seu maior erro foi se pendurar nele quando mais nova. Após o Segundo Impacto, que custou a vida de seu pai, Misato permaneceu em estado catatônico por dois anos, até que teve uma reviravolta motora, como se quisesse recuperar o tempo perdido, como foi observado por Ritsuko. Ela falava sem parar e parecia conhecer Ritsuko por muito tempo. Recuperada do trauma, Misato começou a sair com Kaji, com quem matava aulas na faculdade para fazer nada a não ser amor. Foi nessa época que Ryoji, Misato e Ritsuko se tornaram grandes amigos para, logo depois, trabalharem no Nerv.	

Nome:	**Ritsuko Akagi**
Idade:	23 anos
Profissão:	Cientista e pesquisadora
Hobbie:	Cuidar de seus gatos
Família:	[Pai] † ? [Mãe] † Naoko Akagi
Personalidade	
Ritsuko é grande amiga de infância de Misato. Ela quase não fala sobre si mesma. Sua mãe criou o sistema de computador MAGI, o qual é comandado pela filha hoje em dia. Ritsuko revela que admirava sua mãe como cientista, mas a odiava como mulher e não tinha sua opinião como mãe. Ritsuko, Misato e Kaji já haviam trabalhado juntos antes e eram grandes amigos. No teste em 2015, no qual a Unidade 00 entrou em berserk, quase causando a morte de Ayanami, Ritsuko concluiu isoladamente que a unidade provavelmente queria matar a menina. Nesse mesmo ano, ela ocupou o lugar da mãe no posto de Chefe da Divisão Técnica-1, e também como amante de Gendou.	

Nome:	**Kaji Ryoji**
Idade:	23 anos
Profissão:	Agente duplo. Alterna entre a Divisão Especial de Inspeção da SEELE e também trabalha para Gendou
Hobbie:	Cuidar de sua plantação de melancias
Família:	[Pai] ? [Mãe] ?
Personalidade	
Não se sabe ao certo a função que Ikari Gendo concedeu a Kaji. Pertencente ao Ministério Japonês do Interior, Kaji investiga a Nerv e se encontra com uma senhora que cuida de gatinhos :P. Ele é uma boa pessoa, e tem bom senso de humor. Gosta de Misato, e dá a ela informações importantes sobre a Nerv e sobre Ikari (se bem que também conta algumas mentiras e se aproveita dela... quem me dera!). É bastante atirado, e dá em cima de qualquer garota que vê pela frente — embora ame Misato.	

Nome:	Gendou Ikari
Profissão:	Comandante supremo da Nerv
Família:	[Esposa] † Yui Ikari [Filho] Shinji Ikari
	Personalidade
Ikari é um homem que se mostrou frio durante toda série, exceto quando perto de Rei. Ele não liga para a educação do próprio filho. Gendou deixou Shinji sob cuidados de um professor tempos atrás e passou muitos anos sem vê-lo. Apenas mandou chamá-lo quando precisou dele. É um homem misterioso e seduziu a mãe de Ritsuko (e mais tarde a própria) apenas para seu próprio interesse no projeto dos MAGI. Não liga para o sentimento alheio e é uma pessoa que não desiste até conseguir o que quer.	

Nome:	Fuyutsuki Kozo
Profissão:	Sub-comandante da Nerv
	Personalidade
Antes de ser convidado por Ikari, ele era seu professor. Foi ele quem reconheceu o artigo de Yui como sendo uma grande obra. Ficou chocado ao saber que ela e Gendou iriam se casar. E ele odeia passar vergonha na frente de todos... está sempre resmungando quando isso acontece. Atualmente é o sub-comandante da Nerv.	

Nome:	Hyuga Makoto
Função na Nerv:	Opera o MAGI System
	Personalidade
É ele quem leva para a lavanderia as roupas de Misato, e gosta muito de ler gibis.	

Nome:	Aoba Shigeru
Função na Nerv:	Opera o MAGI System
	Personalidade
Aoba passa tanto tempo trabalhando na Nerv, que quase não tem tempo de ir para casa. Toca violão.	

Nome:	Ibuki Maya
Função na Nerv:	Opera o MAGI System
	Personalidade
Ibuki está sempre atrás de Ritsuko, que lhe dá várias dicas para facilitar e agilizar seu trabalho com os MAGI. Maya considera Ritsuko como se fosse sua mestra. E ela não concorda com o Projeto Dummy Plug, hesitando facilmente perante a ordens que vão contra seus propósitos. É super sensível.	

— Amigos de Shinji —

Nome:	Touji Suzuhara
Idade:	14 anos
	Personalidade
Touji é o garoto que bateu em Shinji por ter ferido sua irmã na primeira batalha contra o Anjo. É engraçado, mas sabe a hora de ser sério... Só ele não vê que Hikari é perdidinha de amores por ele. Quando ele e Kensuke entraram no EVA-01, ele foi o principal incentivo de Shinji a destruir o Anjo com a Faca Progressiva. Além disso, mais tarde foi escolhido como a 4ª criança, causando grande choque a todos. Possesso pelo Dummy Plug, o EVA-01 esmagou o Entry Plug onde estava Touji, mas este sobreviveu milagrosamente.	

Nome:	Kensuke Aida
Idade:	14 anos
	Personalidade
Kensuke é um bom amigo de Shinji. Quando o piloto do EVA-01 foge por se sentir usado pela Nerv, é ele quem o encontra (mas logo Shinji acaba sendo levado). Ele é fissurado em tecnologia e sabe muito sobre armas, batalhas, aviões, mechas, inclusive EVAs (pois seu pai trabalha na Nerv). Ele está sempre perseguindo as batalhas com sua câmera. Seu maior sonho é algum dia pilotar uma das unidades do Evangelion.	

Nome:	Hikari Horaki
Idade:	14 anos
Personalidade	
Hikari é a melhor amiga de Asuka e é a representante da classe. É meiga e também muito boa na cozinha. Ela cozinha para ela e para suas duas irmãs, e quando dá um tempinho, cozinha pro Touji, seu grande amor... só que ele não percebe que ela é apaixonada por ele (mó sonso! E ela é tão bonitinha... :P).	

Nome:	Kirishima Mana
Idade:	14 anos
Personalidade	
Existe um jogo para Playstation e Saturn (acho) chamado Girlfriend of Steel. Ele conta a história de uma nova aluna a ingressar no colégio de Shinji, Kirishima Mana. Mais tarde, ela se torna a namorada de Shinji no game. Um senta do lado do outro. E Asuka não gosta muito da Mana... Pilota um robô, o Unidentified R.	

Nome:	Kaworu Nagisa
Idade:	Aparenta ter 14 anos, mas sabe-se lá!
Profissão:	Foi piloto substituto enquanto Asuka estava em coma, 4ª criança
Hobbie:	Elogiar Shinji
Família:	Seus irmãos Anjos (que horror...)
Personalidade	
Kaworu Nagisa era o último Anjo. Apesar disso ele também era amigo de Shinji, passando-se por seu colega por algum tempo (durante esse período, ele elogiava muito Shinji e até dormiu com ele! No bom sentido, lógico...). Depois que descobriram que Kaworu era um Anjo, ele desceu ao subsolo da Nerv para tocar Adão. Quando estava muito perto, o EVA- 01 (controlado por Shinji), depois de ter derrotado o EVA-02 (ao comando mental de Kaworu), agarrou-o. Como o último Anjo também tem sua parte humana, Kaworu deu 2 opções a Shinji: matá-lo, pois assim não ocorreria o Terceiro Impacto, ou não matá-lo e deixar que o Impacto acontecesse. Kaworu era o único amigo de Shinji, quando Touji, Kensuke e os outros deixaram Tóquio-3. Seu verdadeiro nome é Tabris, e foi enviado pela SEELE para ser o piloto substituto.	

— As “mães” —

Nome:	Yui Ikari
Yui, mãe de Shinji, era uma brilhante geneticista e a primeira piloto de testes dos Evangelions, de cujo projeto participou ativamente. Sabendo que os EVAs eram máquinas biológicas criadas a partir das células de Adão, Yui buscava uma sincronização perfeita para conseguir criar um poderoso AT Field. O resultado dos seus experimentos foram catastróficos: Yui foi "apagada do mundo" quando seu corpo se liquefez na sopa orgânica primordial, o LCL, depois de sincronizar com uma taxa de 400% com o EVA-01. Isso quase aconteceu com seu filho Shinji, cuja alma resistiu ao chamado de fusão ao Evangelion e se redefiniu como humano graças a Misato. Na ocasião da "morte" de Yui, Shinji, com quatro anos, estava presente, porém logo esqueceu o fato. Houve suspeitas de que ele pudesse ter algum papel no acidente, o que fez com que Gendou o rejeitasse.	

Nome:	Akagi Naoko
Akagi Naoko projetou e construiu o sistema de computadores MAGI, que consistia de cérebros orgânicos artificiais complementados por circuitos eletrônicos. Quando Ikari Gendou começou a tomar conta da pequena menina que ele chamava de Rei Ayanami, dizendo que ela era a filha de um amigo, Naoko percebeu que Rei parecia ser uma versão criança de Ikari Yui, exceto pelo fato de Rei ser albina, enquanto Yui era mais morena (e, claro a diferença do cabelo). Uma noite, Rei entrou no Dogma Central quando Naoko estava sozinha. Rei chamou Naoko de bruxa velha imprestável e, quando Naoko lhe disse que não era gentil dizer coisas daquele tipo, Rei respondeu que ela só estava repetindo o que Gendou havia dito, que ela era uma "feiosa cansativa e inútil". Naoko, furiosa e desapontada, vendo Yui em Rei, estrangulou a criança, dizendo "Você não tem valor, porque é substituível... assim como eu" e, logo após matar a coitada, se suicidou com um tiro na cabeça.	

6.4. Os Anjos

As fichas dos Anjos aqui apresentadas estão propostas para campanhas de um jogador.

Como eu acho que, se colocasse mais de um personagem em batalha as Características dos Anjos iriam ficar ínfimas e desproporcionais, o Mestre deve fazer algumas alterações: **para cada personagem extra em batalha, o Mestre de acrescentar 2 pontos em cada Característica do Anjo**.

Adão, o 1º Anjo	
Descrição:	Causador do 2º Impacto, este Anjo é o mais misterioso de todos, principalmente por não haver informações suficientes sobre ele. Vive na maletinha de Gendou. Na época do 2º Impacto, Ikari distribuiu falsas informações e fotos sobre este Anjo.

Lilith, o 2º Anjo	
Descrição:	Também outro Anjo misterioso. Na verdade, há uma área escondida sob as instalações da Nerv chamada de "Dogma Terminal", cujo acesso só é permitido a algumas poucas pessoas da Nerv. É lá que Lilith, o segundo Anjo, reside. Ela é chamada de "Mãe da Vida", mas como ela foi encontrada ou criada é uma informação totalmente desconhecida. Lilith é uma entidade gigante crucificada em uma grande cruz vermelha, com sete olhos (os "Sete Olhos de Deus") sobre sua face. Em seu peito, jaz uma lança, a Lança de Longinus, que impede o seu crescimento total.

Sachiel, o 3º Anjo	
Ficha:	F2 (perfuração), H3, R3, A2, PdF4 (explosão); Aceleração, Anfíbio.
Descrição:	O primeiro Anjo que aparece em Tóquio-3 após o Segundo Impacto. Tem o Complexo S2 já exposto, semi-protegido por ossos. Sua principal arma sai da palma de sua mão: uma espécie de agulha luminosa que causa muito dano. Shinji, que nem sabia o que era um EVA, subiu a bordo da Unidade 01 e foi de encontro ao Anjo, que destruía a cidade no momento. Depois de levar uma bela surra, o EVA-01 se desativa, e fica imóvel à mercê do Anjo... até entrar em berserk mode. Aí o jogo vira, e o EVA-01 simplesmente derrota Sachiel em uma seqüência de combate alucinante. Quando está prestes a morrer, o Anjo gruda no EVA, se autodestruindo. E o EVA não sofre nem um arranhãozinho!

Shamshel, o 4º Anjo	
Ficha:	1ª forma: F1 (contusão), H2, R2, A4, PdF0; Levitação. 2ª forma: F3 (eletricidade), H4, R2, A3, PdF0; Membros Elásticos.
Descrição:	Um anjo no mínimo estranho quando está em sua primeira forma. É muito resistente quando neste estado, e pode mudar ainda para uma segunda forma, com tentáculos elétricos cortantes. Tem o Complexo S2 exposto em ambas as formas. O segundo combate da série acontece quando Shamshel chega a Tóquio-3. A artilharia da cidade não surtia nenhum efeito, então o EVA-01 entra em ação: primeiro, Shinji faz um movimento impensado, atirando no Anjo com seu rifle e encobrindo-o de fumaça. Após apanhar um pouco e ter o cabo umbilical cortado, a Unidade 01 é jogada em uma montanha, e adivinhe quem está lá? Se você pensou em Kensuke e Suzuhara, acertou. Para não ferí-los, Shinji tem de deixá-los entrar no entry-plug, e assim o fazem, reduzindo a taxa de sincronização e deixando o EVA mais vulnerável. Shinji, desesperado e com sua bateria acabando, desce a montanha para atacar Shamshel. O resultado é o esgotamento da bateria do EVA e a morte do Anjo ao mesmo tempo. Seu Complexo S2 fica um pouco abaixo de sua... boca.

Ramiel, o 5º Anjo	
Ficha:	F2 (contusão), H2, R3, A4, PdF5 (explosão); Levitação.
Descrição:	Anjo muito poderoso. É como uma fortaleza voadora, com ataque e defesa em altíssimo grau: fica imóvel no ar, e tudo o que chega perto dele explode. Só foi derrotado em uma batalha conjunta das Unidades 00 e 01, utilizando o escudo e o Rifle Pulsitron Experimental, respectivamente. Seu Complexo S2 fica dentro dele, bem no centro.

Gaghiel, o 6º Anjo	
Ficha:	F4 (seus dentes, perfuração), H4, R3, A4, PdF0; Aceleração, Anfíbio.
Descrição:	Anjo submarino. Atacou uma frota de navios onde o EVA-02, Shinji, Asuka, Misato, Touji e Kensuki estavam no momento. Shinji e Asuka, ambos dentro da Unidade 02 (e com a mesma roupa... imagine só!) conseguiram acabar com o Anjo, mas com muita dificuldade: o EVA não estava equipado com Equipamento Tipo D! Mas, após um plano muito bem bolado pela Misato, o Anjo explodiu... literalmente. Seu Complexo S2 fica bem no interior de sua boca.

Israfel, o 7º Anjo	
Ficha:	F5 (contusão), H5, R4, A4, PdF0; Aceleração, Separação.
Descrição:	Único Anjo com capacidade de se dividir em dois. Seu Complexo S2 possui uma proteção externa, tornando-o mais difícil de ser atingido. Logo no começo do capítulo, os EVAs 01 e 02 foram abatidos, pois não sabiam de sua capacidade de dividir. Para derrotar Israfel, Shinji e Asuka tiveram de treinar ao som de uma música a fim de sincronizarem seus movimentos na hora de atacarem o Anjo. E deu certo! Eles tinham 60 segundos para fazê-lo, e assim fizeram em uma das melhores seqüências da série.

Sandalphon, o 8º Anjo	
Ficha:	F5 (contusão), H4, R5, A4, PdF0; Aceleração.
Descrição:	Quando foi encontrado, este Anjo estava ainda em sua forma primitiva. A missão de Asuka, a bordo da Unidade 02, era mergulhar no vulcão onde ele estava prendê-lo em uma gaiola quando ainda se encontrava nesta forma, mas ela não contava com o despertar do Anjo. A partir daí, o desespero tomou conta de seu corpo mas, usando-se do princípio da expansão térmica, conseguiu derrotar Sandalphon sem muitos problemas. Seu Complexo S2 fica dentro dele, na região dorsal.

Matarael, o 9º Anjo	
Ficha:	F2 (perfuração), H4, R3, A3, PdF6 (ácido > químico).
Descrição:	Tem a aparência de uma aranha gigante. Invadiu a Nerv quando toda Tóquio-3 estava sem energia, inclusive o Geo Front. As crianças estavam fora do QG da Nerv, então demoraram muito para chegar onde os EVAs estavam. Após entrarem no entry-plug e inseridos manualmente no EVA, foram detidos pelo ácido que jorrava de um orifício do Anjo. Só conseguiram derrotá-lo depois de Asuka bolar um plano muito esperto. Complexo S2 interno, assim como Sandalphon.

Sahaquiel, o 10º Anjo	
Ficha:	F2, H4, R4, A5, PdF6, Levitação.
Descrição:	Estava no espaço e tentava acertar o Geo Front lá de cima, mas quando resolveu descer, os três EVAs já estavam à sua espera. O plano de Misato consistia em correr até o local do pouso do Anjo, para então rasgar o seu AT Field e atacar direto o Complexo S2. E deu certo. Complexo S2 bem abaixo de seu "olho" central.

Iruel, o 11º Anjo	
Ficha:	F0, H0, R0, A0, PdF0.
Descrição:	Talvez o Anjo mais peculiar: ele vem em forma de vírus, e ataca o sistema MAGI antes de mais nada. Só foi detido com muito esforço mental da titia Risuko e demais operadores dos MAGI.
Nota:	Um personagem com a Perícia Máquinas ou as Especializações Computação, Eletrônica ou Mecânica podem ajudar Ritsuko a expulsar o vírus dos Magi através de testes de Habilidade.

Liliel, o 12º Anjo	
Ficha:	F0, H5, R0, A0, PdF0, Levitação, Teleporte.
Descrição:	Tudo o que estava embaixo deste Anjo era engolido por sua sombra. Carros, prédios, postes, tudo. Até o EVA-01 foi engolido. Mas este Anjo era totalmente diferente do que todos pensavam: a sua sombra era o seu próprio AT Field, e a esfera que flutuava não era nada mais nada menos que a "projeção". Então tudo o que era engolido pela mancha escura no chão ficava armazenado na esfera, pois ela é apenas a sombra do AT Field. E, quando o EVA-01 entrou em Berserk e saiu de lá, ele não estava apenas destruindo a esfera, estava destruindo tudo o que estava dentro dela. Caramba... tá difícil de entender?
Nota:	Veja bem o capítulo quando este Anjo aparece, pois é muito difícil criar conflitos internos com o EVA se ele for engolido pela sombra. E faça de tudo para isso acontecer, pois não existe outra maneira de acabar com este Anjo.

Bardiel, o 13º Anjo	
Ficha:	F0, H2, R6, A0, PdF0; Possessão.
Descrição:	A Unidade 03 estava muito bem até ser dominada por Bardiel. Depois de explodir o centro de operações onde estava sendo testada, em Matsushiro, foi caminhando até o Geo Front, mas encontrou os três EVAs pela frente. Logo, as Unidades 00 e 02 estavam abatidas, restando apenas o EVA-01 como barreira. Shinji estava prestes a morrer nas mãos do EVA-03, até que Gendou utilizou-se do Dummy Plug, mecanismo ainda não testado. Aí a violência foi de grátis...

Zeruel, o 14º Anjo	
Ficha:	F6 (corte), H6, R5, A6, PdF5 (explosão); Membros Elásticos.
Descrição:	Seus braços são como lâminas que cortam tudo o que tocam. É o Anjo que mais chegou perto de seu destino (depois de Tabris). Novamente, as Unidades 00 (que estava sem braço por causa da última batalha) e 02 foram abatidas (Asuka quase morreu! Seu EVA teve seus braços e cabeça cortados!). A derrota só se deu quando o EVA-01 entrou em berserk mode pela terceira vez. Ele simplesmente COMEU o Complexo S2 de Zeruel! Seu Complexo S2 fica na região toráxica e conta com proteção externa.
Nota:	Avise aos jogadores que tudo o que este Anjo toca é cortado!

Arael, o 15º Anjo	
Ficha:	F0, H7, R3, A3, PdF0, Levitação.
Descrição:	Sempre em órbita da terra, faz ataques assim como Sahaquiel: fica no espaço, atacando de lá. Mas seus ataques não são nada simples: ele se utiliza de ataques mentais para confundir a mente dos humanos, enquanto reverte seu psicógrafo e pesquisa mais sobre eles. E assim fez com Asuka, que depois disso só voltou a pilotar um EVA no movie. Só foi derrotado pela Unidade 00, que utilizou-se da Lança Longinus para atacá-lo. Ao jogar a Lança, a mesma ficou presa na Lua.
Nota:	O Mestre deve criar um conflito interno com o personagem quando for atacado por este Anjo. Sahaquiel só pode der detido com a Lança Longinus, e o personagem pode acerta-lo com um teste de H+2.

Armisael, o 16º Anjo	
Ficha:	F4, H5, R3, A3, PdF0, Levitação.
Descrição:	A princípio, ele parece um enorme círculo nos céus. Mas, ao detectar a presença de outro AT Field por perto, ele mostra sua real forma: um tentáculo comprido e simétrico. Ele pode expandir seu Field entrando em harmonia com outros Fields. Quando ele fez isso com o EVA-00, Ayanami não teve outra opção senão reverter seu Field e seu autodestruir porque, como sabem, ela é "substituível".
Nota:	Anjo de difícil interpretação e inclusão em campanha!

Tabris, o 17º Anjo	
Ficha:	Como Kaworu: F1, H2, R0, A0, PdF0. Como Anjo: F2, H4, R3, A7, PdF0, Possessão, Levitação.
Descrição:	Na forma de Kaworu Nagisa, Tabris se infiltrou como piloto do EVA-02, substituindo Asuka. Mas ele se revela ser o último (mas é o penúltimo) Anjo. Ele chega ao Dogma Terminal, mas deixa ser pego pelo EVA-01. Shinji, com Kaworu na mão, tem duas opções: matar seu melhor amigo ou deixar que o mundo, sem importância para ele mas que ganhara um novo sentido recentemente, seja destruído. Felizmente, ele opta pela primeira opção, e nada de mal acontece.
Nota:	O motivo de ter Armadura tão alta é porque ele pode expandir seu AT Field quando bem entender, e pode possuir EVAs da mesma maneira.

A raça humana, o 18º Anjo

Se você parar pra pensar, até no mundo real a humanidade em si poderia ser considerada um "Anjo". Ela destrói o lugar que Deus a ofereceu para ficar, deixando a violência e a corrupção a dominar.

Não é diferente em Evangelion, como podemos ver nos movies. Utilizando-se de todos os artifícios possíveis, a SEELE e outras organizações destroem o Geo Front e todos os que lá estavam. O seu objetivo era impedir que o Projeto de Complementação Humana alcançasse seu estágio final. Mas o que temiam acontece, e... ah, vejam os movies!

Um dia ainda decoro todos estes nomes difíceis... :P

6.5. Jet Alone

Ah, e pra não falar que a adaptação ficou incompleta, vai aqui a ficha do Jet Alone:

Jet Alone	
Ficha:	F2, H3, R4, A3, PdF0.
Descrição:	Consiste em uma máquina puramente feita de ligas metálicas, comandada por controle remoto. O Jet Alone foi criado com um propósito muito ignorante: substituir os EVAs, criaturas que “destroem a cidade”. Mas, ao ser testado em público, o motor se superaqueceu e a pressão fez com que o robô se descontrolasse. Só foi detido pelo EVA-01 (mesmo assim com equipamento Tipo F) em conjunto com Misato. Tudo indica que isso tudo foi armado pela Nerv!

Capítulo 7: **Conclusão**

Ufa! Quanta coisa! Tentei deixar a adaptação menor, mas vejo que não adiantou muito...
Mas, agora, me respondam: já viram uma adaptação de Evangelion tão detalhada assim? :)
Mandem-me um e-mail dizendo o que acharam dela, se gostaram, odiaram, adoraram, vomitaram... a sua opinião conta para que eu possa fazer um arquivo melhorado futuramente. Ah, e relatem-me também os erros da adaptação (pois nada é perfeito) e suas sugestões.

Meus sinceros agradecimentos à Lista de Discussão 3D&T Underground, que comentou, perguntou e opinou.

Igor Noronha ®©tm
noronha@genetic.com.br

- Se você baixou esta adaptação de outra página que não seja a 3D&T Underground é porque alguém a colocou lá sem a minha permissão. Se você puder me dizer se alguém fez isso, ficarei muito grato!

- Essa adaptação não tem nada a ver com a da Dragão Brasil, e foi produzida com o intuito de superar a baixa qualidade da mesma (sem baixar o nível ou desrespeitar o Cassaro).